

할리우드 영화 예고편 타이틀 디자인의 모션그래픽 연구

김종성^{1*}

¹청운대학교 광고홍보학과

A Study on Motion Graphic about Title Design in Hollywood Movies Trailer

Jong Sung Kim^{1*}

¹Department of Advertising and Public Relations, Chungwoon University

요약 치열한 미디어환경에서 차별화된 영상 콘텐츠를 만들기 위한 새로운 영상 기술을 도입되며 모션 그래픽은 영상콘텐츠에서 독특한 영상 효과와 메시지 전달을 위해 사용되고 있다. 본 연구는 디지털 영상의 집약 체라 할 수 있는 허리우드 영화 예고편에 나타난 타이틀 디자인의 모션 그래픽을 분석하였다. 다양한 영태의 편집과 독자적인 타이틀을 만들기 위해 모션 그래픽을 사용하여 독자들에게 좀 더 효과적으로 접근하기 위해 많은 제작비와 노력을 기울이고 있다. 본 연구는 2011년 11월-2012년 1월 사이에 소개된 예고편을 중심으로 영상과 타이포 그래픽의 움직임을 7개 모션으로 분석하여 모션의 다양한 방법이 장르에 따라 어떻게 나타나는지를 알아보고자 하였다. 또한 모션의 요인들을 분류하고 표현에 대한 효과를 분석을 6가지의 영역으로 분류하여 장르별 콘텐츠의 특성을 제시하였다.

Abstract The active use of motion graphic in the production of digital movies contents is a significant way to deliver the contents' messages clearly and intensely. The analysis of film expression characters of digital movies contents based on the motion effect provides a good tool to present an effective method for the production of films using motion graphic. Motion graphic, which can animate motionless movies and graphic images dynamically, is now used as an excellent tool in the editing of digital movies. So, this study aims to show systematically the expression characters of digital movies contents by using the production of films of motion graphic. It also aims to suggest an efficient production of films by analyzing major contents produced with motion graphic and after that examining their types and skills according to the genres and times.

Key Words : Motion Graphic, Type graphic, Animation

1. 서론

디지털 영상콘텐츠에서는 콘텐츠를 접하는 소비자에게 강력하게 어필하기 위하여 다양한 방법이 개발되어 소개되고 있다. 디지털 콘텐츠 편집과정에서 모션그래픽은 편집 작업에서 다양한 영상효과들과 융합하여 영상 콘텐츠 분야에서 지속적으로 사용되고 있는 추세이다. 이러한 현상은 다양한 영상의 소비자에게 좀 더 효과적으로 대처하기 위해 필연적인 후반 작업이 되었다. 디지털 콘텐츠 중에 할리우드의 영화는 다채로운 미디어 툴을

통해서 소개되며 영화 예고편 제작에 많은 투자를 하고 있다. 영화의 흥미집중과 선택을 위해서 여화제작들이 끊임없이 노력하여 개발하여 짧은 시간 내 영화의 모든 내용과 흥미를 전달하고자 노력한다. 모션그래픽은 시각적인 영상 공간 내에 다양한 그래픽 요소 들이 시간적 스케줄에 맞게 진행되는 탁월한 영상 기법이라 할 수 있다.[1] 아날로그 시대의 심플한 영상 편집 방법에 비하여 다양한 타이틀의 움직임, 배경화면의 입체적 움직임 영상의 층(Layer)을 이용한 입체적 편집이 가능하여 졌다. 영화의 타이틀 디자인은 이미지, 그래픽, 비디오 등의 영상

*교신저자 : Jong Sung Kim

Tel: +82-10-3208-5390 e-mail: sungkim@chungwoon.ac.kr

접수일 12년 02월 23일

수정일 12년 03월 07일

게재확정일 12년 03월 08일

미디어의 표현이 모션기법에 도입되어 영상 제작 분야에 적용되었다.[2] 본 연구에서는 모션그래픽 효과를 사용하는 영화의 예고편에 타이틀 디자인과 영화를 설명하는 문구가 영상장면(Scene)과 움직임(Moving)에 대하여 어떤 구조를 가지고 표현했는가를 알고자 하였다. 영화의 원 영상에 그래픽 기법을 결합한 오프닝 타이틀은 1950 대 중반에서 처음 선보였다.[3] 영화 예고편의 구성은 영화전체의 스토리와 극적인 영상 클립 등을 기본 편집을 통해 전체를 구성하고 적절한 시간에 영화 타이틀과 영상으로 다 소개 할 수 없는 상황이나 메시지를 타이포그래피로 처리하여 모션 그래픽의 다양한 기능을 사용하여 영화가 포함된 내용을 주어진 짧은 시간에 함축적으로 표현하고자 노력하고 있다. 본 연구에서는 영화타이틀의 움직임 효과를 제공하는 4종류의 모션 그래픽의 기능과 타이포를 좀 더 효과적으로 표현하기위해 사용하는 이미지 애니메이션 기능, 기타 3개 기능으로 분류한 7가지의 모션 효과들을 이용하여 영화의 오프닝 타이틀에 적용된 영상 효과를 분석하였다. 이를 통하여 향후 제작되는 디지털 영상의 표현방법에 다양한 접근 방법을 제공하고자 하는데 목적을 두었다.

2. 연구 방법론

2.1 연구방법과 표본의 특징

디지털 콘텐츠 중에 가장 많은 제작비와 빠른 변화를 찾을 수 있는 콘텐츠는 영화이다. 허리우드 영화는 매월 많은 편수가 새롭게 소개되고 있으며 영상 콘텐츠 중에 최근의 디지털 편집 효과가 적용되는 콘텐츠이기도 하다. 본 연구는 2011.12. 1-2012.1월 사이에 발표된 허리우드 영화예고편 40편을 중심으로 분석되었다. 영화 장르는 일반적으로 11개영역으로 나뉘는데 그중 조사결과 가장 많은 제작 편수를 중심으로 선정하여 조사하였다.

1.Action & Adventure 2.Comedy 3.Documentary 4.Drama 선정된 영화예고편은 촬영 클립, 영상 효과, 타이틀 타이포 그래픽이 서로 어떻게 편집되어 있으며 유기적으로 조합된 영상의 결과가 주는 효과에 분석하고자 하였다

2.2 모션그래픽의 유래

모션그래픽의 용어를 사용하기 전에는 화면의 영상을 수식하는 용어로 키네틱 타이포 그래픽(Kinetic Typography), 리퀴드 타이포 그래픽(Liquid Typography) 등이 사용되었다.[4] 이런 영상이 관객에게 어필하기 위

해 화면에 변화를 주기 위한 노력이 모션 그래픽이 태어난 계기라 할 수 있다. 루돌프아른 하임(Rudolf Arnheim)은 움직임이란 사람들의 주의를 끄는 시각적 행동으로 주위의 여러 조건에서 변화를 가져오는 행동의 반응이 필요하다고 강조하였다.[5] 영상에 움직임을 부여하여 시선을 유도하는 효과는 주목성을 높이고 정보의 전달 효과를 높일 수 있기 때문에 모션그래픽은 더욱 발전하고 있다.

2.3 타이포에 적용된 모션그래픽

영화 예고편 영상과 타이틀 타이포 그래픽에 다양한 움직임을 적용한 것으로 나타났다. 이전에 연구는 텍스트 모션의 움직임을 여러 가지로 분류되었으나 본 연구에서는 영화 타이틀 모션 그래픽이 이전의 다양한 방법에서 정리된 함축적인 패턴으로 4가지로 분류하였다.

1. 타이포그래피에 적용된 모션그래픽의 분류

1) Basic Motion

타이포 움직임의 표현이 처음 디자인된 원래 비례를 유지하면서 전체적으로 확대와 축소 움직임을 부여함으로 비교적 단순한 움직임 표현을 의미한다.

2) Camera Motion

사용된 타이포를 카메라의 다양한 움직임으로 변화를 주는 방식으로 타이포 자체를 카메라 효과를 주는 방법과 타이포와 배경 전체를 카메라 움직임을 주는 방법이다.

3) Text Animation

텍스트에 기초적인 움직임을 부여한 기능으로 텍스트의 이동, 크기 변화, 글자의 개별적 움직임 등의 타이포그래피에 대한 애니메이션 효과를 주는 방법으로 정리할 수 있다.

4) Text Sequence

텍스트에 다양한 움직임을 부여하는 애니메이션으로 텍스트에 움직임뿐만 아니라 컬러의 변화 효과까지 적용하여 입체적인 텍스트 애니메이션을 주는 방법으로 정리하였다.

2. 배경화면에 적용된 모션그래픽의 분류

1) Lighting Animation

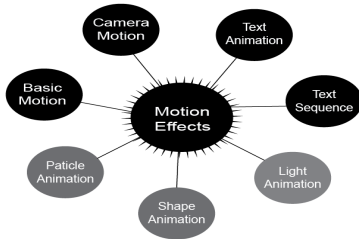
타이포그래피가 표현되는 배경화면에 조명 효과를 적용하여 조명의 움직임을 표현하는 방법

2) Shape Animation :

직선, 곡선 등의 움직임이나 도형모양이 지속적으로 변형되면서 표현하는 애니메이션 효과

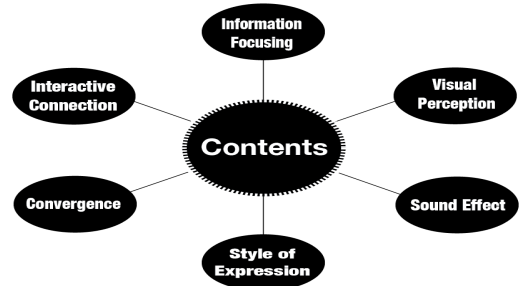
3) Particle Animation

어떠한 이미지를 지속적으로 복제되거나 생성된 유동성 영상을 창출하는 효과



[그림 1] 모션그래픽의 기능별 분석 기준
[Fig. 1] Analysis of criterion on Motion Graphic function

선그래픽의 효과들이 의도하는 콘텐츠의 표현력과 성능 등을 분석하기 위하여 다양한 관점에서 디지털 영상 콘텐츠를 분류하고자 한다. 그림 2는 영상 콘텐츠가 보유한 내용과 표현력 등을 평가하기 위한 기준으로 사용될 정보 전달력, 시지각성, 사운드 효과, 표현 경향, 표현의 융합성, 상호 작용성과 같은 6가지의 콘텐츠 특성을 제시한다.



[그림 2] 영상 콘텐츠의 표현특성 효과 분석 기준
[Fig. 2] Analysis of criterion characteristic of Movies content's

[표 1] 모션그래픽의 표현 종류와 효과
[Table 1] Expression and Effect on Motion Graphic

종류	모션 효과
적용된 모션 효과	Basic Motion
	Camera Motion
	Motion Tracking
	Simulation
	Text Animation
	Text Sequence
	Lighting
	Shape Animation
	Particle system
	Generator
	Replicator
	기타
	영상편집 방법
Cut	
Dissolve	
wipe	

2.4 영상 콘텐츠의 표현특성 효과분석

본 연구에서는 영화예고편 타이틀에 모션그래픽을 적용했을 때 콘텐츠에서 내용을 어떻게 표현함으로써 어떤 느낌으로 어느 정도로 명확하게 정보를 전달할 수 있는지를 구분하여 정리하는 것이 가장 중요한 과제이다. 모

1. 효과분석의 분류

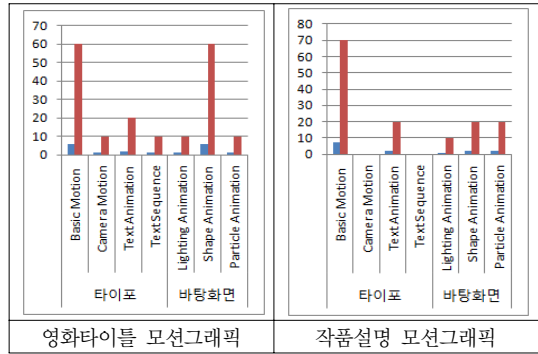
- 1) Information Focusing(정보 전달성) : 콘텐츠의 내용을 정확하고 이해하기 쉽게 전달하는데 모션그래픽 효과에 의한 정보 전달력
- 2) Visual Perception(시지각성): 콘텐츠에 적용된 모션 효과를 통하여 표현되는 시각적 인지력
- 3) Sound Effect(사운드 효과): 정보전달성과 시지각성을 향상시키는 음악, 음성, 음향효과의 기여도
- 4) Style of Expression(표현 경향): 시대에 따라 변화하는 영상 콘텐츠의 표현 기법의 새로운 표현 경향
- 5) Effect Convergence(표현의 융합성): 정보전달과 시지각성의 향상을 위하여 융합되는 모션 효과의 복합성
- 6) Interactive Connection(상호 작용성) : 정보전달과 시지각성을 위한 내용 표현의 연속성 및 상호 연동성

[표 2] 분석한 영화 오프닝 타이틀 목록
[Table 2] Title list and Analysis on Movies opening

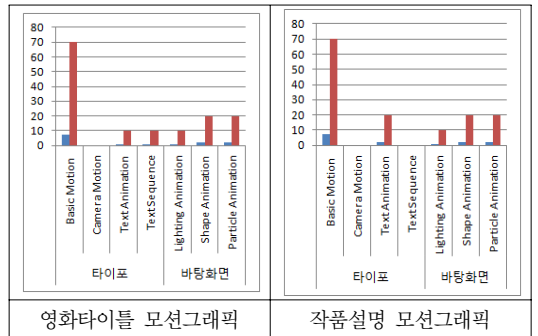
장르	영화제목
Action & Adventure	Abduction / The Grey
	Act of Valor / The Viral Factor
	Haywire / Gi Joe Retaliation
	Real steel / The Dark Knight Rises
	Red Steel / King of Devils Island

Comedy	American Reunion / Jeff Who Lives at Home
	Carnage / Project X
	Corner Store / Think like a Man
	Exit Strategy / Tim & Eric Billion Dollar Movie
	Girl in Progress / Salmon Fishing in the Yemen
Documentry	The City Dark / Carol Channing Larger than Life
	Ayn Rand / Re: Generation
	I am Bruce Lee / Pruitt-Igoe Myth
	Man on a Mission / Windfall
	The Apple pushers / First Position
Drama	Albert Nobbs / Big Miracle
	Detachment / Flowers of war
	Perfect Sence / Forgiveness of Blood
	Joyful Noise / Return
	The Lady / We

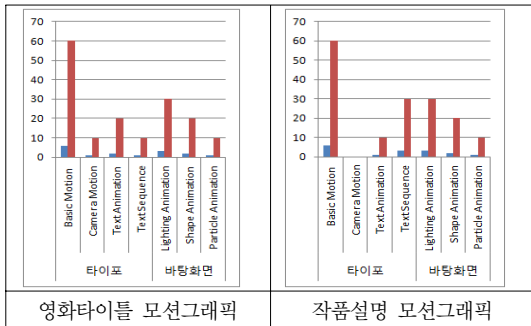
▶ Documentary



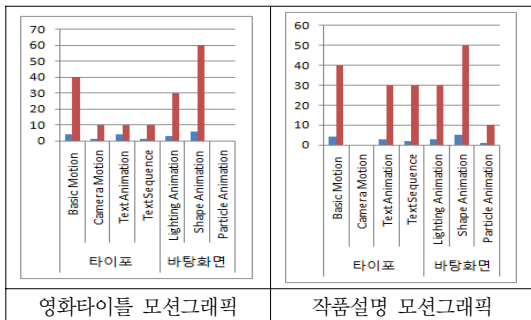
▶ Drama



▶ Action& Adventure

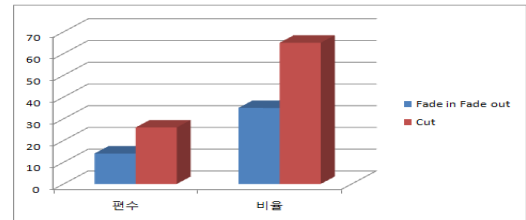


▶ Comedy



▶ 전체 영상의 편집방법

편집방법	편수	비율
Fade in Fade out	14	35
Cut	26	65



2.5 영상 콘텐츠의 표현특성 효과 분석결과

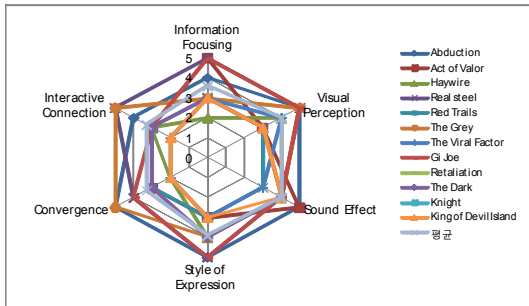
영화 오프닝과 타이틀 콘텐츠에 적용된 모션 효과를 통하여 모션그래픽의 기능별 분포를 제시하고, 모션 효과가 제공하는 표현 특성을 평가하는 기준을 통하여 콘텐츠의 표현력을 평가한다. 그리고 영상 콘텐츠에 적용된 모션그래픽의 기능 분포와 영상 콘텐츠의 표현성 및 품

질의 상관관계를 분석하여 제시한다. 영상 콘텐츠에 대한 분석과 평가는 영상제작 분야에 관련된 50명의 학생들에 의해 각 장르별로 진행되었다. 이때 영상 콘텐츠에 표현된 모션그래픽의 기능 분석과 표현특성에 대한 정성적 평가는 각각 독립적으로 진행되었다.

[표 3] 영상콘텐츠의 표현 특성에 대한 분류표
[Table 3] A Classification table on Expression of Characteristics

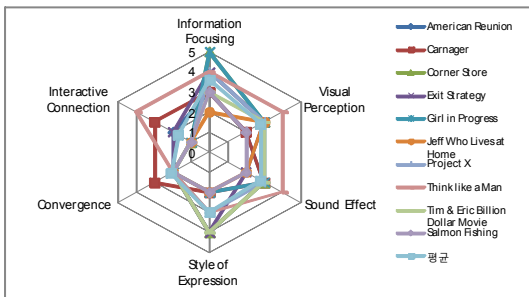
분석 기준	평가 수준
Information Focusing	상(5) 중상(4) 중(3) 중하(2) 하(1)
Visual Perception	상(5) 중상(4) 중(3) 중하(2) 하(1)
Sound Effect	상(5) 중상(4) 중(3) 중하(2) 하(1)
Style of Expression	상(5) 중상(4) 중(3) 중하(2) 하(1)
Effect Convergence	상(5) 중상(4) 중(3) 중하(2) 하(1)
Interactive Connection	상(5) 중상(4) 중(3) 중하(2) 하(1)

1. Action & Adventure



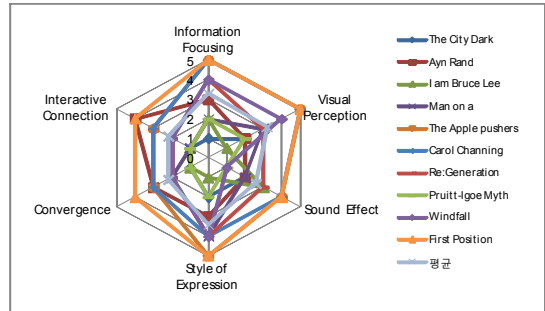
진행 템포가 빠르고 영화특성을 표현하기 위한 화려함을 강조하기 위해 융합적인 모션 기능이 많이 사용된 것을 알 수 있으며 표현의 특성 효과분석은 Visual preception, Sound effect부분과 Information focusing을 강조하기 위하여 타이포 디자인에 역점을 둔 작품이 많이 나타났다.

2. Comedy



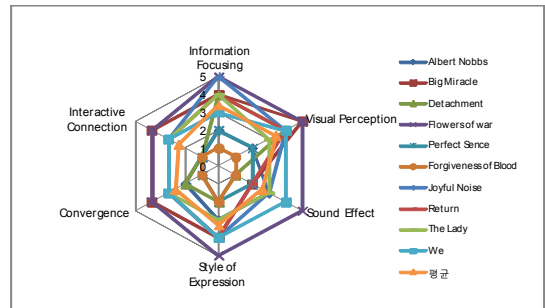
Comedy장르는 타이포그래피의 선택이 영화의 성격을 표현하는 것에 역점을 둔 것을 발견하였다. 제작비를 많이 사용하지 않는 범위에서 영화내용에 맞는 타이포의 개발과 절제된 타이포 그래픽 모션 표현에 주안점을 두어 제작되었다. Style of Expression과 Information focusing 부분도 높게 나타난다.

3. Documentary



Documentary장르에는 표현의 특성이 골고루 분포되어 나타나며 Visual Perception과 Style of Expression, Information Focusing항목에 강조한 작품이 많다.

4. Drama



전체적인 표현 형식은 골고루 분포되었으며 Information Focusing, Style of Expression, Visual Perception 표현에 강조를 둔 작품이 많이 나타났다.

3. 결론

모션그래픽이 영화에 도입된 지 70여년이 지나오면서 표현 방법의 변화는 끊임없이 진화하고 발전하였다. 영화 타이틀에서 모션그래픽이 사용되는 시간은 짧은 시간이지만 표현되는 내용은 관객에게 다양한 정보를 전달하는

목적으로 사용될 때 필요성이 더욱 강조되고 지속될 것이다. 치열한 경쟁에서 콘텐츠로서 살아남기 위하여 제작자들은 몇 초의 짧은 시간이지만 제작된 결과를 프레임별로 분석하여 보면 한 프레임에서 다양한 효과와 표현을 극대화하기 위한 노력의 결과들을 찾을 수 있다.[6] 본 논문에서 분석한 영화의 장르별 모션그래픽 표현 특성효과를 다음과 같이 정리할 수 있다. Action & Adventure 장르에는 움직임이 많은 모션그래픽 표현이 많이 강조되었으며 Visual preception과 Sound effect, Information focusing 표현 특성이 높게 강조되었다. Comedy장르는 Style of Expression과 Information focusing이 강조된 것은 영화의 성격에 맞는 타이포 개발에 역점을 둔 것으로 나타났다. Documentary장르에는 타이포그래피의 선정이 전통적인 타이포를 선정하였으며 모션그래픽의 효과를 사용하는 것에도 절제되어 기본적인 모션의 움직임이 사용되었다. Drama 형식에서는 Visual preception항목에 역점을 둔 것이 비교적 많이 나타났으며 이는 타이포그래피와 배경의 모션 그래픽 구성이 절제된 표현의 방법으로 배경화면의 변화도 단순화된 작품을 발견할 수 있다. 모션그래픽의 사용은 디지털 콘텐츠 모든 영역에서 다양한 형태로 나타나며 당분간은 지속적으로 사용될 것으로 예상된다. 많은 예산과 시간이 소요되는 영상작업에서 모션그래픽의 사용을 사전 분석한 결과를 콘텐츠 제작에 활용하면 도움이 될 것으로 예상된다.

References

- [1] Soo Jung Hong : In Digital Film, A Study on a Expression Tendency of Motion Graphic, The Korean Society of Design, Vol. 8(winter), p.95, 2002.
- [2] Hyun Sook An.: Research of Motion Graphic's exchange in Graphic Design, Uhan Collage 2002.
- [3] Mi hee Hong: Research of Movies title Design about Kyle Cooper, Art & Technology Chung Ang University. p2 2006.
- [4] Jea Hoon Lim: Research of Perception' Motion Graphic Kyungsung University 2002.
- [5] Rudolf Arnheim: art and perception Mijin press 1996.
- [6] Jong Sung Kim A Study on the Representation Feature of Motion Graphic Applied to Digital Movie content : Kookmin University, 2008.

김 종 성(Jong Sung Kim)

[정회원]



- 1996년 8월 : 서강대학교 광고홍보학과(광고학 석사)
- 2008년 8월 : 국민대학교 테크노디자인 대학원(디자인 박사)
- 1998년 3월 ~ 2012년 2월 : 청운대학교 광고홍보학과 부교수

<관심분야>

디지털 미디어 콘텐츠, 광고제작, 모션그래픽